revista digital

Edição 06

ARKADE

www.arkade.com.br

PREVIEW

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

PREVIEW

LOST PLANET 2

ISSN 2175 - 4071

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

E AINDA:

- PC: ROGUE WARRIOR
- X360 JUST CAUSE 2
- WII: SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
- ONLINE: ALLODS ONLINE



OS MELHORES GAMES DE 2009

RECOMENDAMOS

Goluck
com.br



OPS!FORUM
.COM.BR

NERDS SOMOS NOZES



a nova geração dos games
games

ueba

PLAYERTWO

QUER SER PARCEIRO DA ARKADE ? ENTRE EM CONTATO PELO EMAIL
CONTATO@ARKADE.COM.BR



Editor Chefe:
Raphael Castro

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Ubirajara Padilha
Yuri Al'Hanati

O ano das sequências

Final de ano é hora de olhar pra trás e ver o que passou, para tentar fazer melhor no ano seguinte. 2009 no mundo dos games foi um ano cheio de novidades, esperanças e decepções, mas a principal característica foi a quantidade de sequências lançadas neste ano. Repare com calma nossa lista dos melhores do ano, você perceberá que a grande maioria dos jogos é uma continuação de algum já lançado. Em vista disso, não tenho como não comentar que o mercado de games atual parece ser mais movido por boas franquias do que grandes títulos. Não vejo nada de errado em sequências, a continuação é sempre interessante, pois se algo deu certo uma vez, por que não jogar denovo? O problema na verdade é quando as empresas não conseguem equilibrar qualidade e quantidade de continuações, e começam a lançar bizarrices como é o caso dos inúmeros Guitar Hero (po, até Van Halen?). Outras exploram tanto a franquia que deixam aquela sensação infinita dos filmes de Rocky Balboa, e ainda tem as que lançam expansões mascaradas de versão 2: Ka-Ching!. Ah como eram bons os tempos do Super NES, quando cada jogo era realmente diferente do outro. Em 2010 teremos várias boas sequências, tal como Max Payne 3 e Lost Planet 2, mas são as promessas de novos títulos que realmente chamam a atenção, como Darksiders, Dante´s Inferno e Bayonetta. Vida longa à criatividade.

Raphael Castro

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br



SUMÁRIO


Silent Hill: Shattered Memories


Os Melhores de 2009


Allods Online

Cartas

Whatever
Variedades, Humor e Cultura

Personagem do mês
Daisy

Bitbox
Os Melhores de 2009

Reviews
Zelda: Spirit Tracks
Rogue Warrior
Silent Hill: Shattered Memories

Gamedev
Design de Som

Online games
Allods Online


Legend of Zelda: Spirit Tracks

Clássicos
Rock n' Roll Racing

Previews
Battlefield Bad Company 2

Lost Planet 2

Just Cause 2

Geek Stuff
Produtos e gadgets

Retrô
River Raid

Consciência
Aprenda a separar o seu lixo


Battlefield Bad Company 2


Lost Planet 2

ASSASSIN'S CREED II



UBISOFT

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO:



CARTAS

FORZA 3

Não faz meu gênero, mas estou escrevendo apenas para enviar meus mais efusivos parabéns. Diagramação e linguagem perfeitas, tornando prazeirosa a leitura. Tomei conhecimento de sua existência somente agora, via blog Uêba. Fã e usuário do XBox360, principalmente dos jogos de corridas, acompanhei com muito interesse o enfoque sobre o game Forza 3. Vida longa! **Murilo C. F.**

Arkade: Valeu pelos elogios, Murilo, Forza 3 foi escolhido por nós como um dos melhores jogos de corrida do ano, você pode ver ele e os outros escolhidos na Bitbox especial com os melhores games de 2009.

ERRAMOS POR UM ACENTO

Olá galera da revista Arkade. O Knuckles é um Équidna e não Equidna. O que acontece é que um único acento muda muita coisa. Equidna é uma criatura metade mulher, metade serpente da mitologia grega. **Eduardo M. S. M.**

Arkade: Realmente, Eduardo, o Knuckles é uma Équidna, que é uma espécie de porco espinho e não uma cobra metade mulher. Nosso revisor está precisando de umas aulas de história, ou assistir mais Animal Planet.

NINTENDISTA

Olá pessoal da Arkade. Gostaria falar que aprecio bastante a revista e a iniciativa de vocês. Mas gostaria de fazer uma sugestão. Vejo pouquissimos jogos de wii serem comentados na revista de vocês. Gostaria de ver mais coisas sobre o console revolucionario da nintendo!
Pedro P.

Arkade: Valeu pela sugestão, Pedro, nessa edição você poderá ler o nosso review do game Silent Hill Shattered Memories para Wii. Além disso, no inicio deste mês postamos o video review de New Super Mario Bros Wii, que você pode conferir no nosso blog.

DICAS DE ALTERED BEAST PS2

Olá pessoal da Arkade, gostaria de saber como passa para a fase 6 do Altered Beast para PS2 ? **Matheus**

Arkade: Infelizmente (ou felizmente) niguém aqui da redação jogou esse jogo para poder te ajudar. Mas você pode encontrar esse e outros denotados no nosso amigo de toda hora: google.com. Mesmo assim podemos dar uma dica para você: Altered Beast, só no Mega Drive.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

PALAVRAS SÁBIAS



"O copo nunca está meio-vazio nem meio-cheio, ele simplesmente é o dobro do tamanho que deveria ser."

ENIGMA

Além do Horizonte

Dois camelos estão em um deserto virados em direções contrárias, um diretamente para o leste e o outro diretamente para o oeste. Como eles podem enxergar um o outro sem andar, virar ou mexer a cabeça? (espelhos também não valem)

Resposta enigma anterior:
"Você vai responder não à esta pergunta?"

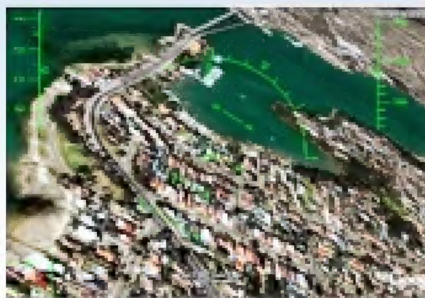
π

HUMOR

Qual o bicho que tem 3,14 olhos?
O Pi-Olho.

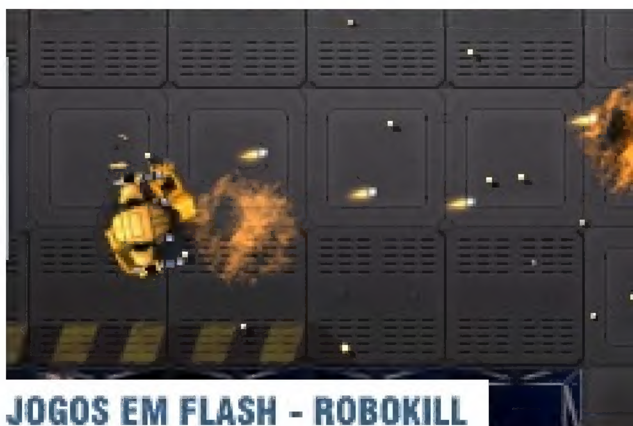
CURIOSIDADE

Para criar os horríveis monstros Necromorphs no jogo Dead Space, os desenvolvedores na EA Redwood Shores estudaram fotos de vítimas de acidentes de trânsito. Eles também assistiram centenas de filmes de terror para ter idéias de sustos no jogo.



EASTER EG

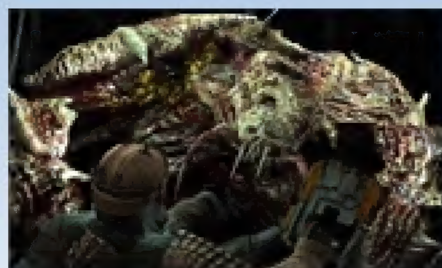
Simulador de
Aperte Ctrl +
dor de voo,
mapas do Go



JOGOS EM FLASH - ROBOKILL

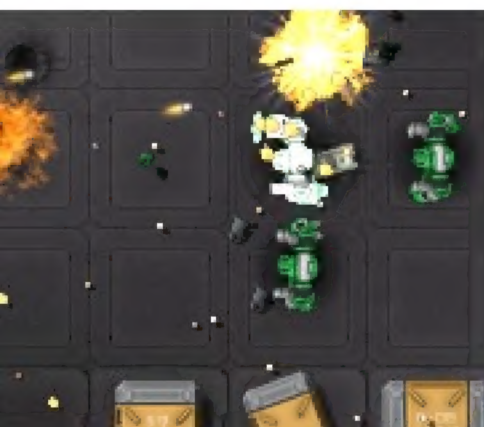
Robokill é um viciante e bastante elaborado jogo
controla um robô amarelo que tem que realizar co
No entanto, outros robôs (de cor verde) estão
simples, Robokill impressiona por ser um jogo lon
dios), bastante detalhado e completo - você pode
mesmo poder evoluir de nível, aumentando su
rocksolidarcade.com/games/robokill/

o
A
e
n
e



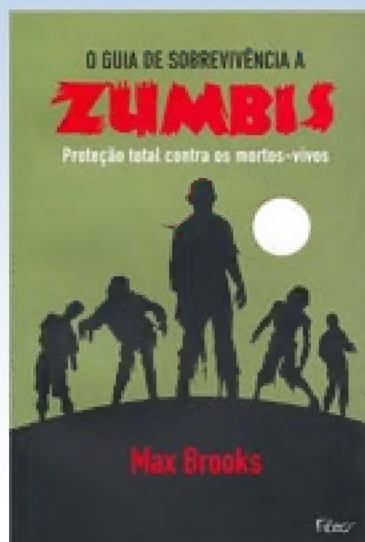
GGS

Voo no Google Earth
- Alt + A para entrar no modo simula-
assim você poderá voar sobre os
ogle Earth.



o em flash da Rock Solid Arcade. Você
nsertos dentro de uma nave espacial.
á para atrapalhar. Apesar da história
ngo (13 missões divididas em 4 episó-
melhorar armas e escudo, além de até
a resistência. Jogue Robokill no site

CULTURA: LIVRO GUIA DE SOBREVIVÊNCIA A ZUMBIS



Escrito pelo ex-roteirista do Saturday Night Live, Max Brooks (filho de Mel Brooks), o Guia de Sobrevivência a Zumbis é uma paródia a guias de sobrevivência, mas que trata com seriedade a "ameaça zumbi". O livro ensina como identificar, fugir e matar zumbis. Por exemplo, lendo o livro você descobrirá que existem dois tipos de zumbi: o criado por vodu e o criado a partir do vírus Solanum (invenção de Brooks), que re-anima células mortas. O livro é baseado principalmente nas obras de George A. Romero e também traz uma crítica à paranoia norte-americana antiterrorista, bem como a incapacidade de entender a motivação alheia - eles nos atacam, mas quem são eles? Porque eles nos atacam? Misturando humor e seriedade, a obra de Brooks tem tudo para ser um clássico da literatura geek.

Princesa Daisy



Muita gente acha que a Princesa Daisy e a Princesa Peach são a mesma personagem devido à da má tradução ocasional que passa pelo eixo Estados Unidos/Japão (como foi aquele infeliz caso envolvendo o nome dos chefões do Street Fighter). Na verdade, a Princesa Daisy é desconhecida devido ao seu debut nada glorioso no obscuro jogo de Gameboy Super Mario Land, no qual diversos personagens tiveram sua única aparição e, embora tenha alavancado a venda dos Gameboys, sempre passou despercebido na série de jogos Super Mario.

Daisy é a princesa de Sarasaland, um território paralelo ao Mushroom Kingdom onde a coroa pertence a Peach. Sarasaland é florida e feliz enquanto Mushroom Kingdom é igualmente feliz, embora esteja repleta de fungos por todos os lados, o que é meio estranho. No filme Super Mario Bros, acontece uma boa confusão: os encanadores entram no reino dos fungos para salvar Daisy.

Depois disso, Daisy começou a aparecer em jogos mais casuais da Nintendo, começando de baixo como caddie de Luigi em NES Open Tournament Golf, Mario Party e Mario Kart para Wii. Ela teria uma relação amorosa com Luigi, correspondendo ao que Mario tem com Peach, e as duas supostamente seriam muito amigas. Se você ainda não consegue distinguir qual é qual, explicamos: Daisy tem cabelo castanho com vestido amarelo enquanto Peach é loira com vestido rosa. Agora ficou fácil, né?•



OS MELHORES DE 2009

Pois é, 2009 acabou e com o fim dele, chega aquela época em que todos olhamos para trás e relembramos os bons (e maus) momentos vividos, sejam eles na frente de um teclado ou de um controle. Por causa deste espírito de final de ano, selecionamos os melhores jogos do ano em 10 categorias: Musical, Corrida, Esporte, RPG, Ação, FPS, Aventura, Luta, Online e Revelação. Em cada categoria, foram selecionados cinco jogos, com um deles sendo premiado o melhor em sua categoria. Participaram da seleção jogos lançados para PC, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, Nintendo DS e PSP. Você pode estranhar que não escolhemos um jogo único como o melhor do ano. O motivo é que nós achamos injusto e até mesmo impossível comparar dois jogos ótimos, mas tão diferentes como Fifa 10 e Beatles Rock Band, por exemplo. Portanto, optamos por selecionar apenas o melhor em cada gênero. Vá em frente e confira os melhores jogos de 2009!

CATEGORIA: MUSICAL

VENCEDOR:

THE BEATLES ROCK BAND


2º GUITAR HERO 5


3º GUITAR HERO: METALLICA

A maior banda de todos os tempos merecia um jogo à sua altura e a Harmonix respondeu ao chamado. Desde seu lançamento, The Beatles: Rock Band virou um clássico instantâneo, obrigatório para fãs da banda, do jogo e, por que não, para todo gamer. Com gráficos muito bons, músicas clássicas, fotos e vídeos inéditos da banda e extenso conteúdo para download, The Beatles: Rock Band é, sem dúvidas, o melhor jogo musical de 2009.

2º lugar: Guitar Hero 5
3º lugar: Guitar Hero Metallica
4º lugar: DJ Hero
5º lugar: Band Hero.

CATEGORIA: CORRIDA

VENCEDOR:

FORZA MOTORSPORT 3

400 carros entre Ferraris, Porsches, Bugattis, BMWs e afins. Pistas na Itália, no Japão e nos Estados Unidos. Modos extensos e variados. Gráficos acima da média. Tudo isto fez de Forza Motorsport 3 assumir a pole position dos jogos de corrida não só em 2009 como também na história. Um aviso para os jogos que ainda serão lançados: Forza Motorsport 3 é um páreo difícil de ser ultrapassado, aguardemos a resposta de Gran Turismo 5.

2º lugar: Need for Speed Shift
3º lugar: Colin McRae's Dirt 2
4º lugar: Gran Turismo PSP
5º lugar: Need for Speed Nitro



2º NEED FOR SPEED SHIFT



3º COLIN MCRAE'S DIRT 2

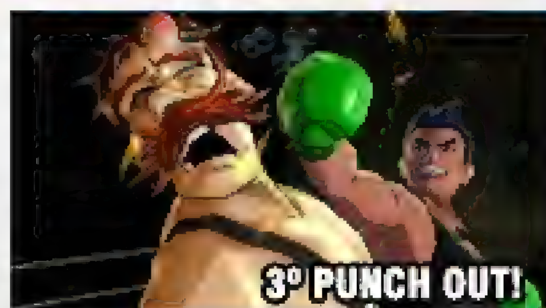
CATEGORIA: ESPORTE

VENCEDOR:

FIFA 10



2º WII SPORTS RESORT


3º PUNCH OUT!

Se um jogo é tido como o melhor jogo de futebol de todos os tempos, então nada mais justo que colocá-lo como o melhor jogo de esporte do ano. Fifa 10 é um golaço da EA Sports, com vários modos, jogabilidade muito boa, bons gráficos e diversos times licenciados. Mesmo enfrentando bons jogos como Wii Sports Resort e Punch Out!, Fifa 10 é, sem dúvidas, o destaque dentre os jogos esportivos.

2º lugar: Wii Sports Resort
3º lugar: Punch Out!
4º lugar: NBA 2k10
5º lugar: PES 2010

CATEGORIA: RPG

VENCEDOR:

DRAGON AGE: ORIGINS

A BioWare é sinônimo de grandes RPGs: Neverwinter Nights, Baldur's Gate, Mass Effect e outros. Obviamente, era de se esperar que Dragon Age Origins também fosse um excelente jogo, para nossa sorte, ele correspondeu. Ainda que sem modo online, suas mais de 50 horas de gameplay (preenchidas com uma excelente história e ricos personagens) elevam Dragon Age Origins ao posto de Melhor RPG do Ano.

2º lugar: Mario & Luigi RPG 3
3º lugar: Torchlight
4º lugar: Monster Hunter F.U.
5º lugar: Final Fantasy Dissidia


2º MARIO & LUIGI RPG 3


3º TORCHLIGHT

CATEGORIA: AÇÃO

VENCEDOR:

BATMAN ARKHAM ASYLUM



2º UNCHARTED 2



3º RESIDENT EVIL 5

Batman e Coringa já foram personagens de vários confrontos históricos. Podemos adicionar Batman Arkham Asylum a essa lista. Com uma história 100% original, gráficos excelentes e batalhas surreais, o jogo do Homem Morcego é a melhor adaptação de um personagem dos quadrinhos para videogames e além de levar o prêmio de Melhor Jogo de Ação de 2009, pode ser considerado sem dúvidas o melhor jogo de super heróis de todos os tempos.

2º lugar: Uncharted 2
3º lugar: Resident Evil 5
4º lugar: Assassin's Creed 2
5º lugar: GTA: Chinatown Wars

CATEGORIA: FPS

VENCEDOR:
COD: MODERN WARFARE 2

O jogo mais vendido no dia de seu lançamento, na história dos games não iria ficar de fora. O polêmico Call of Duty: Modern Warfare 2 pode ter suas falhas (vide o multiplayer), mas seu modo single player é memorável, com fases incríveis e gráficos excelentes. MW2 ainda traz o modo Spec Ops (missões que podem ser jogadas em modo cooperativo), uma agradável adição à série, possivelmente a mais rentável do gênero hoje em dia.

2º lugar: Killzone 2
3º lugar: Halo 3 ODST
4º lugar: Metroid Prime Trilogy
5º lugar: Wolfenstein


2º KILLZONE 2

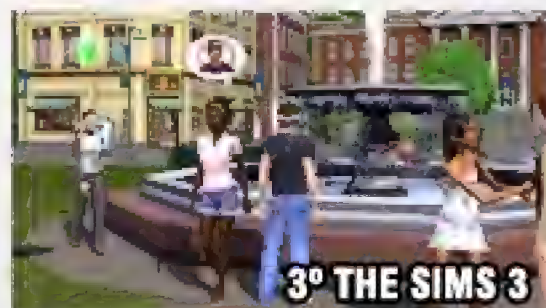

3º HALO 3 ODST

CATEGORIA: AVENTURA

VENCEDOR:

NEW SUPER MARIO BROS. WII


2º PATAPON 2


3º THE SIMS 3

Mario volta às suas raízes e também alcança o posto de Melhor Jogo de Aventura de 2009. Somente pelo fato de ser um retorno do encanador bigodudo ao gênero plataforma sidescrolling, New Super Mario Bros. Wii já estaria nesta lista. Adicione o multiplayer para até quatro jogadores, novos power-ups, dificuldade desafiadora e pronto, temos um vencedor.

2º lugar: Patapon 2
3º lugar: The Sims 3
4º lugar: Zelda: Spirit Tracks
5º lugar: Secret of Monkey Island (Remake)

CATEGORIA: LUTA

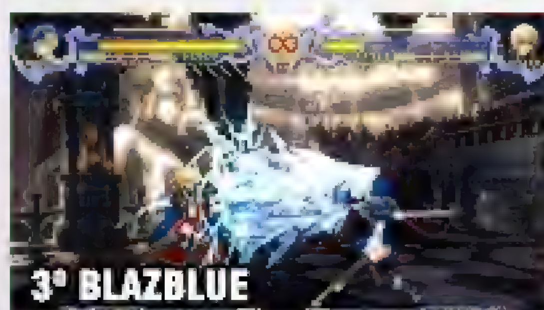
VENCEDOR:

STREET FIGHTER IV

Street Fighter IV é o primeiro jogo da famosa série de luta da Capcom que teve sucesso ao sair do 2D e ir para o 3D, mantendo a jogabilidade bidimensional. Além disso, a transição deu vida nova à série, que ainda ganhou um modo online e novos personagens. Street Fighter IV chega não somente para encerrar um hiato de 10 anos da série, mas também chega para levar o prêmio de Melhor Jogo de Luta do Ano.

2º lugar: Tekken 6
3º lugar: BlazBlue
4º lugar: Marvel vs Capcom 2
5º lugar: King of Fighters XII

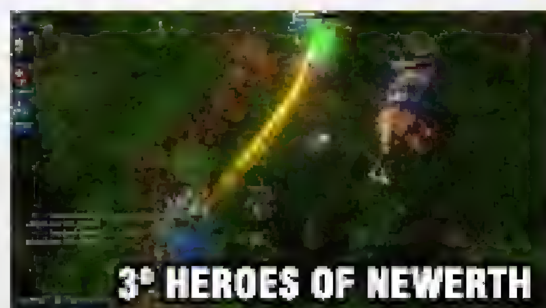

2º TEKKEN 6


3º BLAZBLUE

CATEGORIA: ONLINE

VENCEDOR:
AION





Nem só de WoW vivem os MMORPGs e Aion é a prova disto. O novo jogo da NCSoft se passa em Atreia, um planeta dominado por duas raças: os Elyos e os Asmodians, e traz um modo online vasto e diversificado, com foco no PvPvE (Player vs Player vs Environment). Mesmo com preços elevados para o brasileiro (mensalidade de 15 dólares, ou aproximadamente 27 reais), Aion ainda assim é o Melhor Jogo Online de 2009.

2º lugar: Battlefield Heroes
3º lugar: Heroes of Newerth
4º lugar: Left 4 Dead 2
5º lugar: Fat Princess

CATEGORIA: REVELAÇÃO

Todo ano surgem jogos de empresas que nunca ouvimos falar ou então games que revolucionam e inovam a maneira de se jogar. Por isso, incluímos a categoria Revelação para premiar o jogo que nós acreditamos ter inovado mais e que tenha sido uma grata surpresa. Esta categoria foi a que rendeu mais dúvidas dentro da equipe, principalmente entre os dois primeiros colocados.


VENCEDOR: TRINE


2º BORDERLANDS


3º PLANTS VS. ZOMBIES

O vencedor de Revelação de 2009 foi Trine, da Frozen Byte, um jogo simples e curto para PS3 e PC, mas que mescla com perfeição três gêneros: plataforma, puzzle e RPG. A mistura gerou um jogo interessantíssimo, que ainda trouxe gráficos acima da média e uma trilha sonora impecável. Ainda que Borderlands, Plants vs. Zombies, Scribblenauts e BlazBlue sejam bons jogos, nenhum deles surpreendeu mais do que Trine, jogo disponível exclusivamente via download.

2º lugar: Borderlands
3º lugar: Plants vs. Zombies
4º lugar: Scribblenauts
5º lugar: BlazBlue

JAMES CAMERON'S

AVATAR™

THE GAME



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO:



THE LEGEND OF ZELDA™ Spirit Tracks



RPG, 4 Jogadores

NO TRILHO CERTO

LINK GANHA A PARCERIA DE ZELDA EM MAIS UMA AVENTURA MEMORÁVEL NO DS

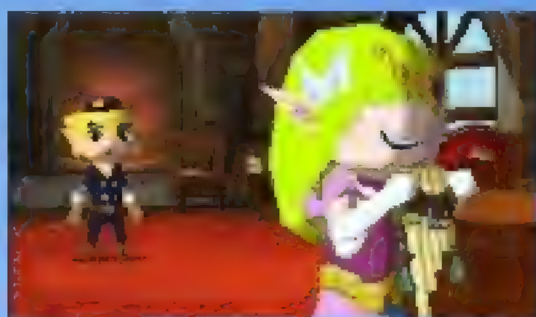


Dois anos após Phantom Hourglass, Link volta com mais uma aventura no Nintendo DS: The Legend of Zelda: Spirit Tracks faz o herói abandonar o barco e usar um trem como principal meio de locomoção. Além do mais, Zelda agora é um personagem jogável e ajuda Link durante a aventura - algo que acontece pela primeira vez na série.

A história de Spirit Tracks se passa cerca de 100 anos após a do primeiro jogo, mas pouca coisa tem de relação com a de Phantom Hourglass. Link vive numa pequena cidade perto do Castelo Hyrule, onde ele é um aprendiz de engenheiro. A Princesa Zelda revela para ele que as Spirit Tracks (Trilhos do Espírito) estão desaparecendo e que isso pode libertar um grande mal por toda Hyrule. Ao investigar os desaparecimentos, eles são emboscados pelo Chanceler Cole, o homem que está por trás de tudo. Cole apreende o corpo de Zelda para usar seus poderes e Zelda vira um fantasma. Assim, a dupla começa a jornada para re-estabelecer a ordem nos trilhos e devolver Zelda para seu corpo.

Superficialmente, Spirit Tracks e Phantom Hourglass são muito parecidos. A jogabilidade é a mesma: Link se mexe apenas pela stylus (apesar de diversas críticas, a Nintendo continua sem inserir o D-pad nos controles) e desenhar os trilhos





para o trem do herói segue a mesma lógica que os rumos tomados pelo barco do primeiro jogo. Graficamente, Spirit Tracks é impecável, trazendo alguns dos melhores gráficos já vistos no portátil de duas telas. No entanto, as semelhanças gráficas e o retorno de algumas músicas de PH, a sensação de dèja vu é inevitável.

Uma das principais reformulações de Spirit Tracks é a Spirit Tower, o novo labirinto central. Ao contrário do Temple of the Ocean King, a Spirit Tower é muito mais bem trabalhada e diversificada. Cada andar da torre foi criado de maneira única e o desafio em geral está bem mais difícil. Uma melhoria do novo labirinto é que, uma vez que você passe por um andar, você nunca mais terá que voltar lá - o que dá uma sensação de progresso muito boa. É na torre também onde a Zelda-fantasma irá mostrar suas habilidades. Ela poderá tomar o controle das armaduras dos Phantom Knights que Link derrotar durante a jornada. Cada armadura possui uma habilidade diferente: uma pode carregar Link, outra pode atravessar fogo, uma terceira armadura pode virar uma bola e acertar inimigos, entre outras.





É na torre onde a Zelda-fant
suas habilidades. Ela poderá
das armaduras dos Phantom
derrotar durante a j



asma irá mostrar
tomar o controle
Knights que Link
jornada

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Fora da Spirit Tower é onde o jogo tem seus altos e baixos. Boa parte da ação que acontece nos campos de Hyrule é típica da série, mas existem partes em que o jogador terá que tomar cuidado para não dormir. Exemplo: para chegar ao templo de fogo, é necessário atravessar um rio de lava. Para atravessar o rio, você tem que ir até a cidade de gelo. Mas, um porém: a pessoa que faz o gelo precisa de água, então você tem que levá-la até a floresta para pegar a água. Feito isso, ainda é preciso esperar mais um tempo para o gelo ser feito para aí sim poder atravessar o rio de lava. Cansativo, não? A sorte é que estes momentos são poucos durante o jogo, o que não afeta muito a diversão.

O que volta também é o modo multiplayer, mas muito mais simples. O único modo disponível é disputar para ver quem pega mais Rupees. Não há combates diretos entre os jogadores, muito menos os combates com os Phantom Knights. A sorte é que não é necessário que outros três amigos tenham o jogo: basta um deles ter o cartão que o multiplayer já pode ser jogado.

No geral, The Legend of Zelda: Spirit Tracks é um dos jogos obrigatórios do ano para o Nintendo DS. Ele traz a diversão, os gráficos e a jogabilidade de Phantom Hourglass, mas refina e melhora estes elementos, o que faz desta sequência um jogo ainda melhor que o primeiro. Vá em frente e jogue este Zelda, seja você um fã da série ou não. Você não se arrependerá.•







Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★½

Nota Final: 80

PC, PS3, X360

ROGUE WARRIOR

FPS, 8 jogadores online

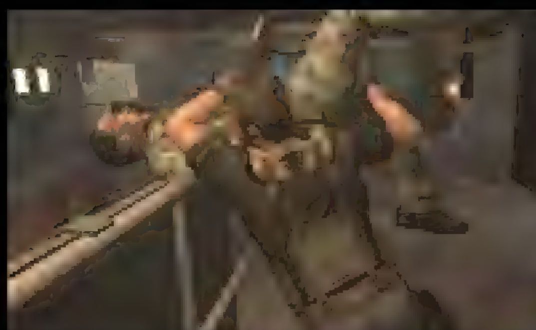
QUE P**** É ESSA?

NEM MESMO O "PEDIGREE BETHESDA" SALVA ROGUE WARRIOR DA LISTA DOS PIORES JOGOS DO ANO

A Bethesda Softworks é uma das empresas mais bem conceituadas na indústria dos videogames. Responsável pelas séries Fallout e Elder Scrolls, fica difícil imaginar um jogo ruim que leve o nome da empresa. No entanto, eis que surge Rogue Warrior e nós nos perguntamos: porque a Bethesda publicou isso?



Rogue Warrior, que foi desenvolvido pela Rebellion, relata a história de Dick Marcinko, um soldado norte-americano que tem como missão se infiltrar na Coréia do Norte juntamente com outros dois soldados para destruir mísseis controlados pelos asiáticos. No entanto, seus dois companheiros são mortos em combate e, ao invés de seguir as ordens de seus superiores e voltar, Marcinko segue em frente com a missão. Mas, sinceramente, ele deveria ter acatado as ordens.



O jogo é uma sucessão de erros e falhas. Supostamente, Rogue Warrior incentiva o stealth, mas 90% dos inimigos estão de costas para Marcinko e os 10% restantes sequer notam que o jogador está indo em sua direção. Para "melhorar", toda vez que o jogador realiza uma morte "stealth", uma cinemática entra na tela. De início, é











divertido, mas depois de as cenas se repetirem várias vezes, a coisa perde a graça.

A jogabilidade parece ter sido retirada de algum jogo de 1997 - tudo é apático e lento, sem a fluidez e velocidade dos jogos de tiro modernos. Vários lags são encontrados durante o jogo, principalmente na hora de realizar as "mortes stealth". O jogo ainda pode ser facilmente fechado em duas ou três horas, sendo que não há nenhum momento memorável ou no mínimo bom nestas poucas horas de jogo. Para complementar, Rogue Warrior é um dos jogos mais "boca suja" recentes: quase todas frases ditas por Marcinko terão palavrões, xingamentos e afins.

Se você tem um dinheiro sobrando neste final de ano, fuja de Rogue Warrior com todas as suas forças e guarde a grana para qualquer outra coisa. Uma fraca história, jogabilidade falha, gráficos ruins e a famosa "burrice artificial" fazem deste jogo um dos piores de 2009.•

Avaliação

Gráficos 

Gameplay 

Diversão 

Audio 

Nota Final: 27

Wii, PS2

Silent Hill: Shattered Memories

MESMA CIDADE, NOVO JOGO

CLIMAX STUDIOS RESGATA O PRIMEIRO JOGO DA SÉRIE E DÁ FÔLEGO NOVO PARA SILENT HILL

Imagine-se preso em uma cidade desolada, assombrada por monstros e uma nevasca eterna. Além disso, sua filha se perdeu e você não consegue encontrá-la. Ah, e você não tem nenhuma arma: apenas uma lanterna e seu celular. Pois esta é a situação na qual Harry Mason, o protagonista de Silent Hill: Shattered Memories, se encontra.

Shattered Memories é, na verdade, uma re-imaginação da história do jogo original lançado há 10 anos para PSX. A Climax Studios, empresa por trás do jogo, redesenhou e recriou diversos aspectos do jogo, dando uma roupagem nova para o clássico. Harry é controlado por uma perspectiva de terceira pessoa, com a luz da sua lanterna sendo controlada pelo Wiimote. A luz, por sinal, é um dos principais destaques do jogo. O feixe ilumina tudo muito bem, inclusive os flocos de neve que caem na frente da luz, e ainda produz sombras com exatidão incrível. Sem dúvidas, os efeitos de luz e sombra de Shattered Memories estão entre os melhores do Wii.

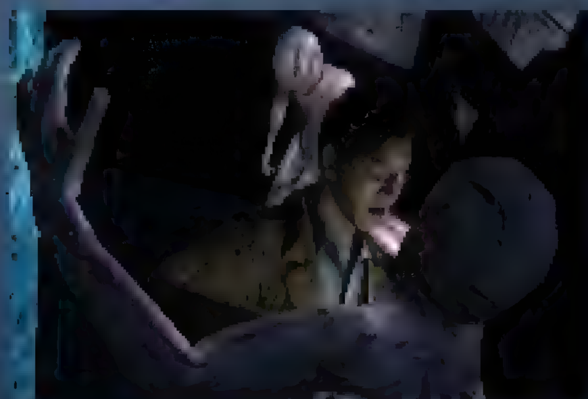
A modelagem da cidade Silent Hill também merece destaque. Tudo é bem feito, desde prédios inteiros até mesmo quartos e banheiros que Harry visita em busca de

Horror, 1 Jogador

HILL

ORIES





sua filha. Outro ponto positivo para a Climax Studios é praticamente abolir os loads dentro de Shattered Memores - algo incrível se pensarmos na vastidão da cidade. O único detalhe negativo é um pequeno porém nítido lag que acontece quando Harry abre portas.

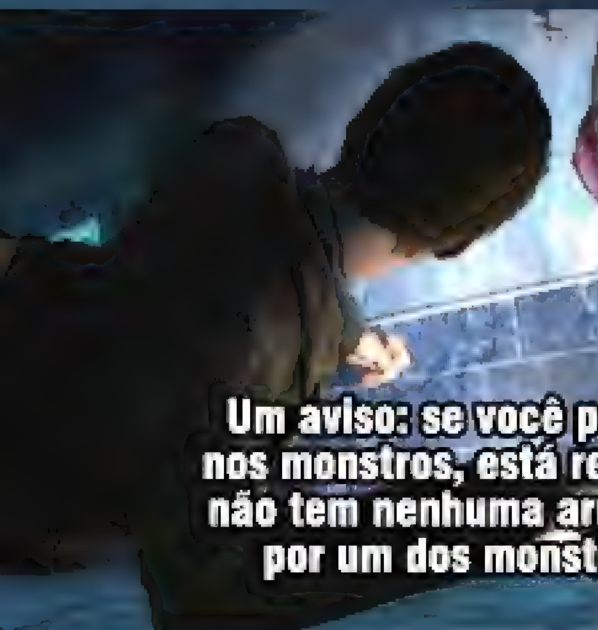
Uma adição interessante ao jogo é o perfil psicológico do jogador, que é traçado durante Shattered Memories. O jogador tem que passar por diversos testes e questionários, de modo a definir seu perfil. Por exemplo, algumas personagens podem usar roupas mais atraentes e "reveladoras" e inimigos podem ganhar formato mais fálico dependendo das suas respostas. As mudanças, no entanto, não se restringem ao visual: de acordo com as respostas, o caminho de Harry pode sofrer mudanças bastante drásticas, tais como o caminho a ser seguido, as falas de alguns personagens e até mesmo os próprios personagens.

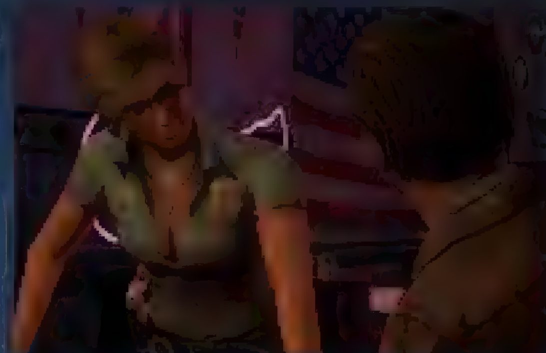
Um aviso: se você pensa que irá sair dando tiros nos monstros, está redondamente enganado. Harry não tem nenhuma arma, portanto se você for pego por um dos monstros, se prepare para correr (e correr muito). Ainda que tenha aspectos positivos e outros negativos sobre a ausência de armas, temos que elogiar os desenvolvedores pela audácia. Mesmo assim, a Climax poderia ter estendido um pouco mais o jogo - são apenas seis horas de jogo.



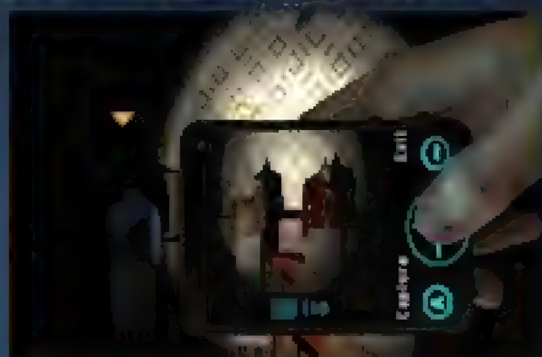




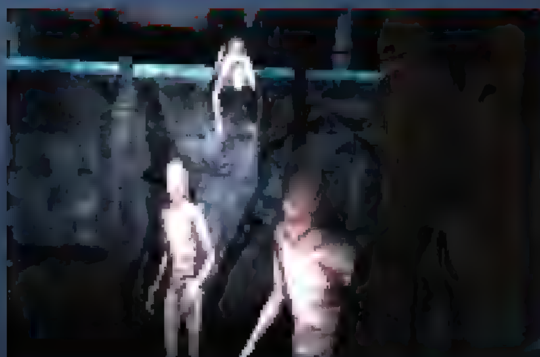




Um aviso: se você pensa que irá sair dando tiros nos monstros, está redondamente enganado. Harry não tem nenhuma arma, portanto se você for pego por um dos monstros, se prepare para correr



Dito isto, há de se ressaltar que o jogo pode ser criticado por fãs assíduos de Silent Hill por ser pouco parecido com o restante da série. Mas Silent Hill: Shattered Memories é um jogo que marca a evolução da série, um novo começo para a franquia que marcou o início do gênero de terror psicológico uma década atrás.•



Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 85

DESIGN DE SOM PARA GAMES

CONHEÇA O QUE ESTÁ POR TRÁS DOS SONS E MÚSICAS QUE VOCÊ OUVE NOS JOGOS

Para fechar o panorama básico em design de games, nesta edição falaremos um pouco sobre a parte de sonorização, que representa um importantíssimo papel nos jogos eletrônicos desde os primeiros games lançados nos anos 70 e 80.

O som dentro de um jogo é tão importante quanto os seus gráficos, pois sua qualidade e contexto certo colocam o jogador na ambientação desejada do jogo, deixando a experiência ainda mais imersiva e envolvente. Não é à toa que todas as principais revistas especializadas em videogames consideram o áudio um dos fatores primordiais dentro de um jogo, independente de seu gênero ou plataforma.

A produção de áudio para games se divide em dois tipos básicos: a produção musical, que cuida da trilha sonora dos jogos, e a produção de efeitos sonoros, que trata das vozes, sons de tiros, ambiente, etc.

Produção musical

O produtor musical é o responsável por toda a parte da trilha sonora do jogo, seja ela infantil como a de Mario Bros, horripilante como a de Silent Hill ou épica, como God of War ou World of Warcraft.

Antigamente os sons para games eram todos feitos por sintetizadores, e algumas linhas de produção de som retrô ainda continuam fazendo sucesso, como é o caso dos sons 8-bit, que ainda são populares no mundo todo.

Hoje em dia o produtor pode utilizar recursos digitais de sonorização e criar trilhas sonoras com instrumentos reais. Em alguns jogos a sonorização chega a ser feita por uma banda ou uma orquestra inteira! Algumas empresas ainda terceirizam a parte da musica, se preocupando apenas com a produção de efeitos sonoros. É o caso dos jogos de futebol como Fifa e PES.

Produção de efeitos

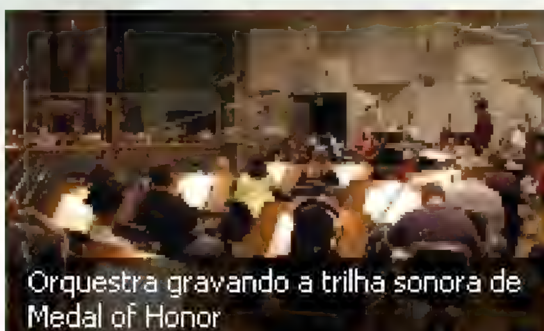
A produção dos efeitos irá capturar e masterizar os "samples", ou seja, os arquivos de áudio de tudo que acontece no jogo. Tiros, vozes, passos, portas - literalmente, tudo que fizer barulho é capturado nesta etapa.

Para realizar esta tarefa, todo ambiente deve ser preparado para a captura dos efeitos, e objetos de verdade são utilizados para gerar os sons, até mesmo motores e sons de chutes na bola. Em jogos FPS por exemplo, a grande maioria possuem tiros gravados de armas de verdade!

Uma vez capturados, todos estes barulhos são filtrados e disponibilizados para os programadores, que trabalham com a parte de sincronização do áudio com o jogo, além do posicionamento do som em relação ao jogador, principalmente em jogos com capacidade para audio 5.1.


Charles Martinet, responsável pela Voz de Mario,Luigi, Wario, Waluigi e outros.


Foto da gravação de audio do game Call of Duty: World at War


Orquestra gravando a trilha sonora de Medal of Honor

Se você tem interesse nesta área, a melhor maneira de entrar na indústria é se graduar em algum tipo de curso profissionalizante de produção sonora, ou numa faculdade de música, pois, além de criatividade, é necessário conhecer bem as ferramentas de produção.

Com este artigo a coluna Gamedev se despede da Arkade. Durante estas primeiras 6 edições estivemos aprendendo e tendo bastante idéias, e em 2010 teremos uma reformulação no conteúdo e nas colunas da revista. Apesar de ser um tema que não será abordado na revista no futuro, a parte de desenvolvimento de jogos continuará sendo abordada no nosso blog e em sites parceiros, tais como o Ponto V. •



DA RÚSSIA PARA O MUNDO

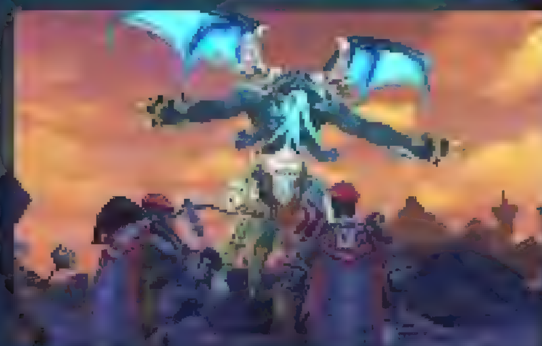
INSPIRADO EM WORLD OF WARCRAFT, ALLODS ONLINE TEM TUDO PARA SER UM DOS MELHORES MMOS DA ATUALIDADE

Lista de coisas que vieram da Rússia: vodka, mulheres bonitas, Stálin, Lênin, um MMO de qualidade... peraí, um MMO? Sim. Allods Online é um MMORPG russo inspirado no famoso World of Warcraft, mas com uma pequena mudança: Allods é free-to-play, sem mensalidades.

Allods Online conta a história do mundo de Sarnaut, que pertence ao sistema solar Astral. Sarnaut é formado por ilhas flutuantes que são chamadas de allods pelos seu habitantes. Para navegar entre estas ilhas, são utilizadas grandes naves, similares a navios e galeões antigos, que devem ser manejadas por, no mínimo, 5 jogadores e, no máximo, 25. Isto não significa que é fácil ter a sua própria "nave-barco" - geralmente, é necessário o trabalho de uma guilda para mantê-la, o que promove bastante o aspecto social do jogo.

O mundo de Allods é dividido por duas facções: League e Empire. A League é a facção "do bem", a qual pertencem os humanos, elfos e os Gibberlings, uma raça exclusiva do jogo: são três seres baixinhos (que lembram um pouco os Ewoks de Star Wars) que andam juntos e atuam como um personagem só. A Empire é a facção "do mal", na qual estão presentes

Grátis





os Xadaganians (uma espécie de humanóides mais "dark"), orcs, mortos-vivos e os Arisen, uma raça de engenheiros.

O jogo ainda traz 1500 quests e diversos outros elementos PvP, como um esporte chamado Globinoball, que nada mais é do que uma espécie de futebol onde a bola é um goblin de capacete. Mesmo sem ter mensalidade, o jogo disponibiliza as chamadas micro-transações, que são a compra e venda de itens, armas e armaduras dentro do jogo.

Desenvolvido pela Astrum Nival e publicado pela gPotato, Allods Online está ainda na fase de teste beta fechado, mas qualquer um pode se inscrever e jogar a versão beta do jogo. Basta entrar em allods.com e fazer sua inscrição. •

ROCK N' ROLL RACING

De todos os jogos já feitos para consoles de 16-bits, Rock n' Roll Racing, de 1993 foi um dos mais estimados e com fãs fidelíssimos que dispensam consoles de última geração para jogá-lo. Talvez o jogo tenha conquistado as multidões por sua inesquecível trilha sonora que contava com clássicos do rock como Born to Be Wild, do Steppenwolf e Highway Star, do Deep Purple, ou talvez seja por seu estilo de corrida violenta com muitas explosões e batidas, quem sabe? O que se sabe é que Rock n' Roll Racing foi, em muitos aspectos, inovador do gênero de jogos de corrida, a começar por seu estilo de jogo. Não é a visão da traseira do carro ou de seu interior que aparece, mas sim um trecho do percurso com uma única câmera que não muda o referencial. Isso aumenta a tensão do jogo, pois não é possível ver (somente com o diagrama da pista) o desempenho dos oponentes. Quando menos se espera, um míssil vem de trás e Larry, o locutor, berra emocionado que você está prestes a explodir.



O próprio locutor Larry é outra inovação. Depois de já terem sido desenvolvidos os primeiros jogos de futebol, é justamente em um jogo de corrida que a locução ganha uma voz compreensível (porque quem hoje tem home theater com subwoofer não faz idéia do que é interpretar o que se diz no som de um jogo de 16-bits). Ele sabe o nome de todos os participantes e diz quem está mandando bem e quem está ficando para trás. Larry também se surpreende com as explosões e colisões duras.

E o que é melhor para adicionar mais emoção em uma corrida do que misseis, minas terrestres e raios laser? Pois através de modificações em sua máquina você pode adicionar mais armas e um melhor sistema de defesa, suspensão, motor, entre outras coisas, dando ao jogador uma liberdade rara nos jogos da época para administrar seu jogador de acordo com suas preferências. Aliás, cada jogador vem de um planeta diferente e tem habilidades diferentes, como aceleração e manejo por exemplo. Uma curiosidade sobre os jogadores é que é possível habilitar Olaf, o viking do jogo The Lost Vikings, como personagem jogável. O campeonato funciona por um sistema de pontos e dinheiro proporcional às colocações e cada planeta tem seu próprio torneio com pistas e dificuldade diferentes das demais.

Rock n' Roll Racing é uma pequena obra-prima do mundo dos games e foi precursor de outros jogos do gênero corrida/matança entre carros, como Carmageddon e Twisted Metal. Depois do original de 1993, outras sequências foram lançadas, mas nenhuma chegou perto da popularidade da primeira, eleita como o melhor jogo de corrida de 1993 pela revista Eletronic Gaming Monthly.•



PC, PS3, X360

MULTIPL

VOLTADO PARA O MULTI
COMBATE EM V

BATTLEF
BAD COMPA

Lançamento: 02/03/2010

LAYER DESTRUTIVO

PLAYER, BAD COMPANY 2 PROMETE UMA ENGINE MELHORADA, EÍCULOS E SERVIDORES DEDICADOS NO MODO ONLINE



É difícil para um jogo se destacar em um gênero saturado como o de guerra. O primeiro Battlefield: Bad Company, de 2008, conseguiu ao dar um ar descontraído para o gênero sem soar forçado. Como já era de se esperar, a DICE e a Eletronic Arts já estão desenvolvendo uma sequência, e Battlefield: Bad Company 2 promete muita liberdade para o jogador, servidores dedicados no modo online e a opção de poder destruir quase que todo o cenário.

Nesta sequência, a equipe B Company inteira está de volta: Marlowe, Sweetwater, Haggard e Redford, mais maduros e experientes, desta vez se encontram na região montanhosa da Rússia tentando impedir que mais uma Guerra Mundial aconteça. Em Bad Company 2, a premissa não importa: a DICE se concentrou em melhorar a jogabilidade, que está bastante variada. O jogo promete ser o melhor combate em veículos do gênero, com quinze veículos aéreos, marítimos e terrestres disponíveis, cada um com vantagens e desvantagens na hora da batalha.

Para enfrentar cada uma
jogador terá liberdade tot
sorrateiro e causar pouca
explodir tudo e todos qu
frente para atingir



das missões, o
al para agir. Ser
a destruição ou
e estão na sua
o objetivo



Outra novidade de Bad Company 2 é o que a DICE e a EA chamam de "Destruição 2.0", um melhoramento da engine do jogo anterior. Se no primeiro jogo era possível destruir paredes e partes dos prédios e casas, desta vez será possível destruir os prédios inteiros com um pouco de C4 (explosivos utilizados para demolições, para os leigos). O jogador também poderá abrir buracos no meio de caixas e muros que estejam servindo de proteção para outros soldados, acabando com o esconderijo alheio. Bad Company 2 também será o segundo jogo da série Battlefield a conter sangue sem precisar de uma modificação - a série tem como tradição evitar a aparição de sangue durante a ação.





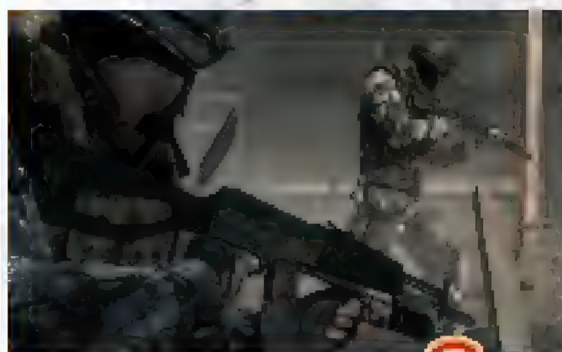
Para enfrentar cada uma das missões, o jogador terá liberdade total para agir. Prefere ser sorrateiro e causar pouca destruição ou explodir tudo e todos que estão na sua frente para atingir o objetivo? Escolha qualquer um dos dois e seja feliz. A liberdade é total e não existirão penalidades ou bônus se o jogador escolher o método A e não o método B.

Bad Company 2 só possui quatro classes (Assault, o soldado comum; Recon, o sniper; Medic, para curar os aliados; e Engineer, para consertar veículos), mas, com 50 ranqueamentos e patentes, 46 armas, 15 equipamentos e 13 especializações de personagem, os jogadores terão à sua disposição mais de 15 mil combinações diferentes. Outro fator que pode garantir o sucesso de Bad Company 2 é a existência de servidores dedicados no modo online. A decisão vem de encontro ao fenômeno Call of Duty: Modern Warfare 2, lançado mês passado, que não possui servidores dedicados, o que revoltou os jogadores de PC e provocou até mesmo o lançamento de abaixo-assinados pedindo servidores dedicados para o jogo.

Voltado quase que exclusivamente para o multiplayer, Battlefield: Bad Company 2 tem tudo para ser um dos sucessos de 2010. No entanto, ainda teremos que segurar nossos instintos destrutivos para março do ano que vem, que é quando a B Company volta à ativa.•







Expectativa

Alta



X360, PS3

LOST PLANET 2

EM BUSCA DE UM NOVO LAR

MESMO SEM A NEVE, A BATALHA ENTRE HUMANOS E AKRIDS PELO PLANETA E.D.N. III CONTINUA

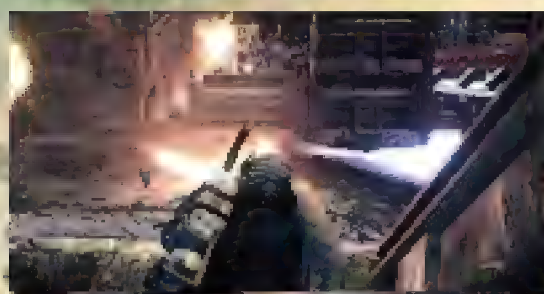


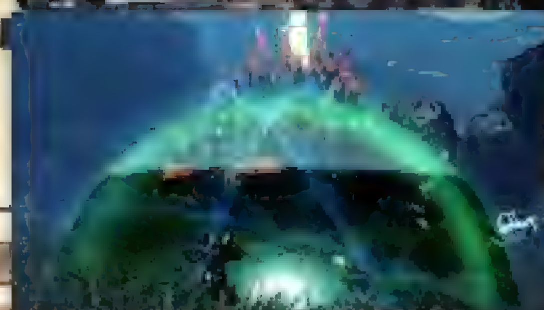
LOST PLANET 2

Lançamento: 23/02/2010









No primeiro Lost Planet, o jogador fazia parte de um grupo de mercenários, conhecidos como "piratas da neve", no planeta E.D.N. III. O planeta era tido como o futuro para a raça humana, já que a Terra havia se tornado um lugar inóspito para os humanos. O problema com E.D.N. III era que o planeta todo era coberto por neve e, portanto, também inabitável - principalmente por estar repleto de criaturas nem um pouco amistosas chamadas Akrids. Ao final do jogo, no entanto, seu grupo de piratas da neve consegue iniciar um processo de descongelamento do planeta, o que começa a revelar as paisagens quase que tropicais de E.D.N. III.

Anos depois do final do primeiro jogo, começa Lost Planet 2. Pouco se sabe sobre a história desta sequência. O jogador novamente assumirá o papel de um "pirata da neve" (apesar de que a neve em si pouco aparece) que deve continuar a relocação dos humanos. O processo, no entanto, não será fácil, já que os Akrids endoidaram (por assim dizer) com o descongelamento do planeta e a disputa pela energia térmica está acirrada, com diversos bandos de piratas correndo atrás da energia que os mantêm vivos em E.D.N. III.

Lost Planet 2 segue a linha Capcom de monstros gigantes e, desta vez, são três "métodos" para enfrentar os bichos: de perto, de longe e por dentro.

Em Lost Planet 2, o personagem controlado pelo jogador é totalmente personalizável. São cinco partes que poderão ser modificadas: cabeça, torso, braços, mochila e pernas, sendo que cada parte contará com diversas opções para escolher. O personagem ainda poderá ser homem ou mulher. Um detalhe interessante é que o jogo já começará com bastantes opções logo de início e outras poderão ser adquiridas durante o jogo ou até mesmo via download pago. E isso não é tudo: ainda será possível editar as expressões faciais e emoções do personagem, escolhendo quais você quer que apareçam no seu mercenário.



O jogador poderá equipar duas armas simultaneamente: na mão direita, a arma principal, seja ela pistola, metralhadora, espingarda, etc. As armas principais podem ser classificadas como: assalto, curto alcance e longo alcance. Na mão esquerda, por sua vez, será equipada uma granada de qualquer um dos quatro tipos (normal, "chiclete", "lança-discos" e suporte). Os modos de jogo são básicos: Campanha, Online, Co-operativo e Treinamento. O jogo ainda contará com dois itens no menu principal, Guide e Diviner, que servirão como um guia e uma enciclopédia sobre E.D.N. III.

Lost Planet 2 segue a linha Capcom de monstros gigantes e, desta vez, são três "métodos" para enfrentar os bichos: de perto, de longe e por dentro. Sim, por dentro. Você será engolido (ou permitirá ser engolido) pelo monstro e detonará as entranhas dele. Claro que isto será apenas por um tempo determinado, mas, mesmo assim, é uma novidade boa para serie.

Piratas da neve com emoções customizáveis, Akrids doidos e gigantes, uma busca infindável por energia térmica e um mundo descongelando. Lost Planet 2 tem uma premissa grandiosa, futurista e repleta de ação. Para saber se os humanos irão para E.D.N III, confira Lost Planet 2, que sai em março de 2010 para Playstation 3 e Xbox 360.•



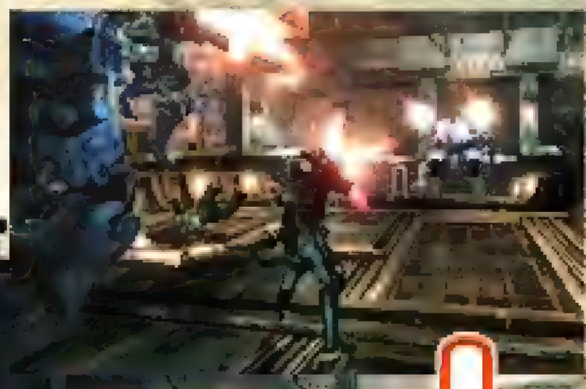












Expectativa

Alta



PC, PS3, X360

JUST CAU

ABAIXO À DITADURA

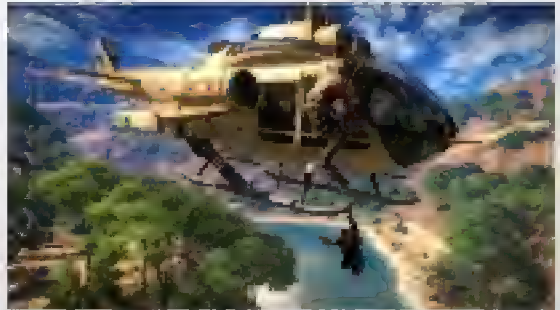
MUITA AÇÃO, ITENS INUSITADOS E POUCO REALISMO SÃO A ESSÊNCIA DE JUST CAUSE 2

Misture um gancho nos moldes da teia do Homem Aranha, um para-quedas retrátil e reutilizável, uma ilha paradisíaca e dominada por um governo ditatorial e um agente especial atrás do paradeiro de seu mentor e o que temos? Just Cause 2, da Avalanche Studios e Eidos Interactive.

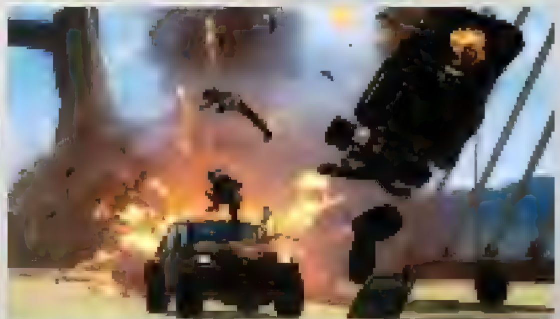
A história de Just Cause 2 se foca no agente Rico Rodriguez, um agente especial com um ar de Casanova que vai até a ilha de Panau buscando informações sobre o paradeiro de seu mentor, Tom Sheldon. A ilha está dominada pelo ditador Baby Panay e um dos objetivos do jogo é acabar com o regime ditatorial e libertar o povo de Panau. A ilha ainda possui três gangues que buscam o controle político do local: Reapers, Roaches e os Ular Boys. Just Cause 2 possui também um mundo aberto, similar ao de GTA, onde o jogador escolhe o rumo da história.

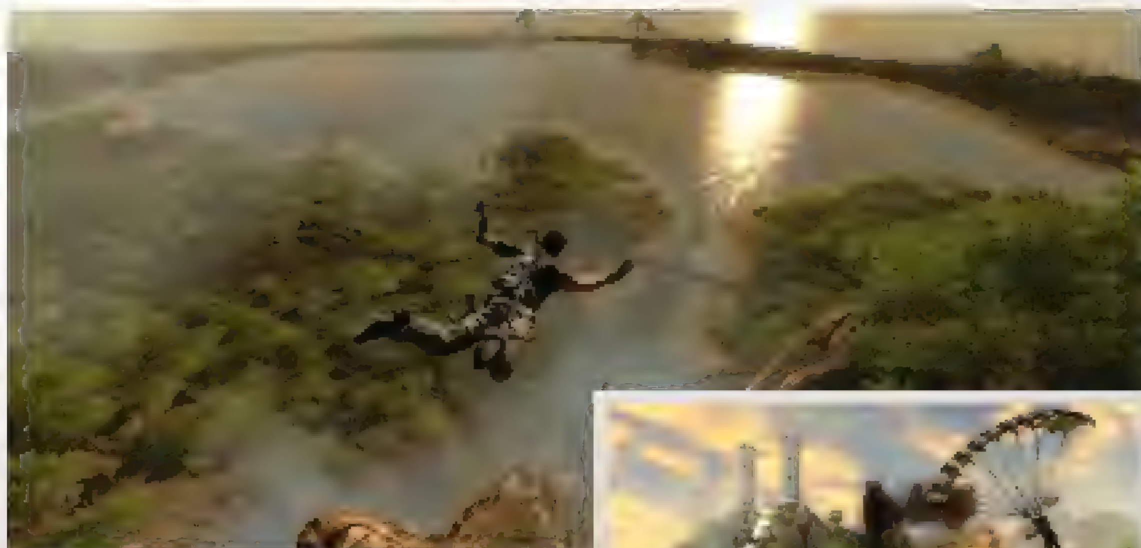
Olhando assim, o jogo não se difere muito de outros na essência. O diferencial de Just Cause 2 está nos dois equipamentos que Rodriguez tem a seu dispor durante o jogo inteiro: um para-quedas retrátil e reutilizável e um gancho que mais parece um jato de teia do Homem Aranha do que um gancho com corda comum. Parece engraçado fazer esta comparação, mas vendo Rodriguez em ação, não podemos deixar de lembrar do aracnídeo da Marvel.

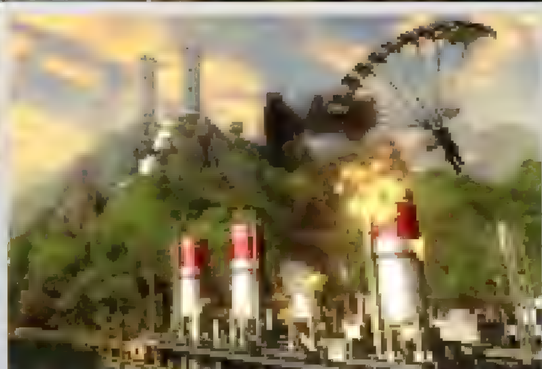
Lançamento: 23/03/2010













Estes dois itens prometem ser muito úteis durante toda a aventura. O gancho, por exemplo, pode servir para levantar inimigos no ar e atirar neles enquanto eles estão "voando", ou então para derrubar itens (como barris explosivos) que se encontrem em plataformas ou prateleiras acima dos inimigos. Já o paraquedas permite que você faça uma espécie de parasailing com carros ou então fazer base jumping de qualquer plataforma (cachoeira, montanha, prédios) que você queira.

Se você gosta de ação frenética, similar à dos arcades, pouco realismo, liberdade de ação e gráficos bonitos, Just Cause 2 será um de seus jogos preferidos de 2010. Portanto, não deixe de conferir Rodriguez e suas manobras mirabolantes no Xbox 360, PS3 e PC a partir de 23 de março de 2010. •

Expectativa

Média



Guarda-chuva Samurai



Cansado de ter que ir pra aula com aquela sombrinha velha da sua avó? Utilize este guarda chuva em formato de espada samurai (quando fechado, é lógico). O guarda chuva traz alça regulável e botão para abertura automática. Banzai!

Preço: US$ 29,99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Bracelete Bluetooth



Esta pulseira com bluetooth te avisa secretamente quando o seu celular está tocando. O acessório ainda tem a função de segurança, passando a você um sinal quando seu celular estiver numa distancia superior a 5 metros.

Preço: US$ 34,99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Caneca do Pac-Man



Para aquelas longas sessões de jogatina ou programação durante a madrugada, sempre é bom uma boa xícara de café. Esta xícara do Pac-man muda quando recebe algum líquido quente, fazendo os fantasminhas sumirem. Mas cuidado, eles podem voltar antes do que você imagina.

Preço: US$ 9,70
Onde encontrar: lazyboneuk.com

Pingente Space Invaders

Entre na moda com este pingente, que traz a figura eterna do principal space invader do clássico do Atari. O pingente cromado de pixel tem 2,5 x 2,5 cm.

Preço: US$ 19,99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Torradeira Darth Vader

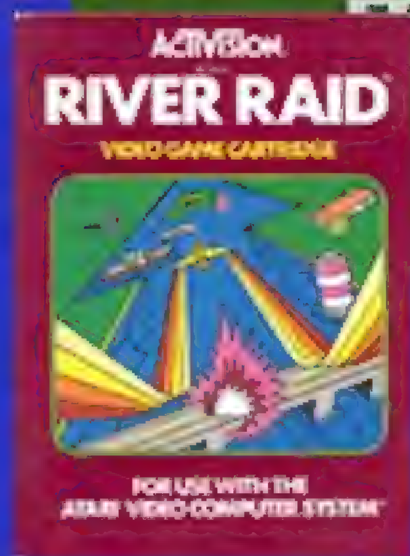


Para aqueles dias que você acorda do lado negro da força, nada melhor que tomar um café da manhã com a imagem de Darth Vader impressa na sua torrada. Só não vale fazer um sanduíche e colocar dentro da sua lancheira do Yu-Gi-Oh!

Preço: US$ 54,99
Onde encontrar: shop.starwars.com

RIVER RAID





Lançado em 1982 pela Activison, River Raid, para o Atari 2600, se consagrou como a mais bem sucedida tentativa de se elaborar um jogo de tiro em sua época. Ao contrário de outros scrolling shooters, o jogo permite ao jogador comandar um avião que investe sobre alvos móveis como helicópteros e navios, movimentando-se verticalmente na tela. A jogabilidade era simples mas inovadora, o player agora podia determinar a velocidade da nave. Outra inovação do jogo é uma barra de combustível que precisa ser constantemente recarregada passando por cima de estações de abastecimento, que também poderiam ser destruídas em troca de pontos. No resto, é como muitos outros jogos de Atari: difícil, interminável e algoritmicamente randômico para criar o percurso da fase e posicionar os inimigos. Um mesmo tiro pode acertar um helicóptero no céu ou barco no rio, uma ponte em terra ou um avião a jato. E para morrer não é muito difícil: basta encostar em alguma coisa que não seja uma estação de combustível. Até a margem do rio serve para te deixar com uma vida a menos. Não é preciso dizer que depois de três vidas, só resta ao jogador reiniciar o jogo e começar tudo de novo. Os que tiveram paciência viram final do jogo é decepcionante. Ao completar 1 milhão de pontos, a nave é destruída, a tela trava e no lugar dos pontos aparece: "!!!!!!". Valeu Activision, realmente um final inesperado. ·

APRENDA A SEPARAR O SEU LIXO

A preservação do meio ambiente começa com atitudes diárias. Cada vez que você coloca uma embalagem no lixo reciclável, contribui para melhorar o planeta agora e também para as gerações futuras. Cada um de nós consome cerca de 1kg de lixo por dia. Noventa por cento disso é plástico, que demora 100 anos para degradar. Mesmo que reciclar uma garrafa plástica pareça acrescentar uma gota no oceano, é esse trabalho de formiguinha que faz a diferença. Saiba como separar o lixo da sua casa:

- Não misture recicláveis com orgânicos

- Lave as embalagens antes de depositar nos coletores.

- Papéis devem estar secos. Podem ser dobrados, mas não amassados.

- Embrulhe vidros quebrados e outros materiais cortantes em papel grosso para evitar acidentes.

- Nas cidades que a prefeitura não faz coleta seletiva encaminhe o material separado a catadores de rua, cooperativas de catadores ou entidades ecológicas

- Não vai para o lixo reciclável: papel-carbono, adesivos, fotografias, papéis sujos, copos de papel, clipes, esponjas de aço, canos, cerâmicas, pilhas e baterias de celular, que devem ser devolvidas aos fabricantes ou depositadas em coletores específicos.



Game Over

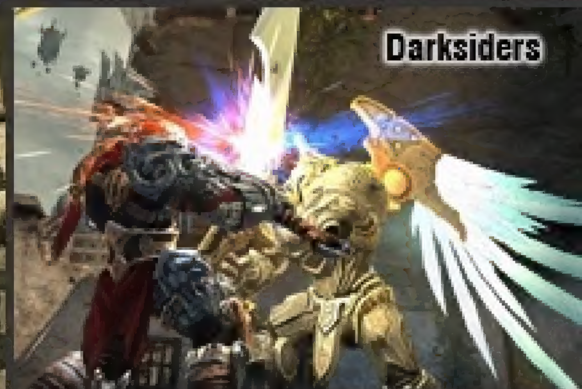
Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Bayonetta









revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Acesse também nosso blog com notícias e informações diárias, onde estaremos lançando promoções com prêmios exclusivos nos próximos meses. O endereço é **www.arkade.com.br**

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura